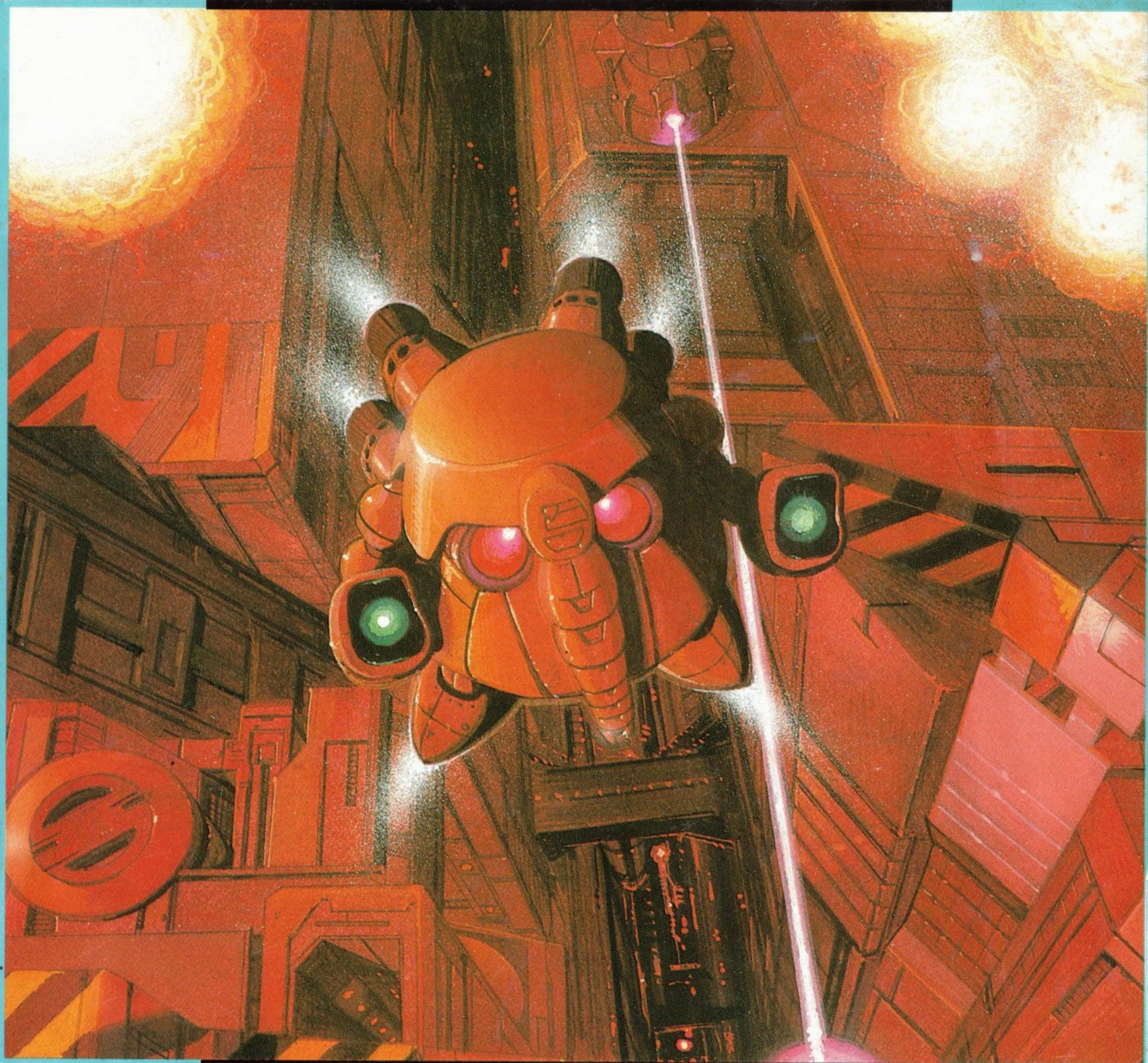
• STORY

ATOMIC ROBO-KID

1



USER'S MANUAL

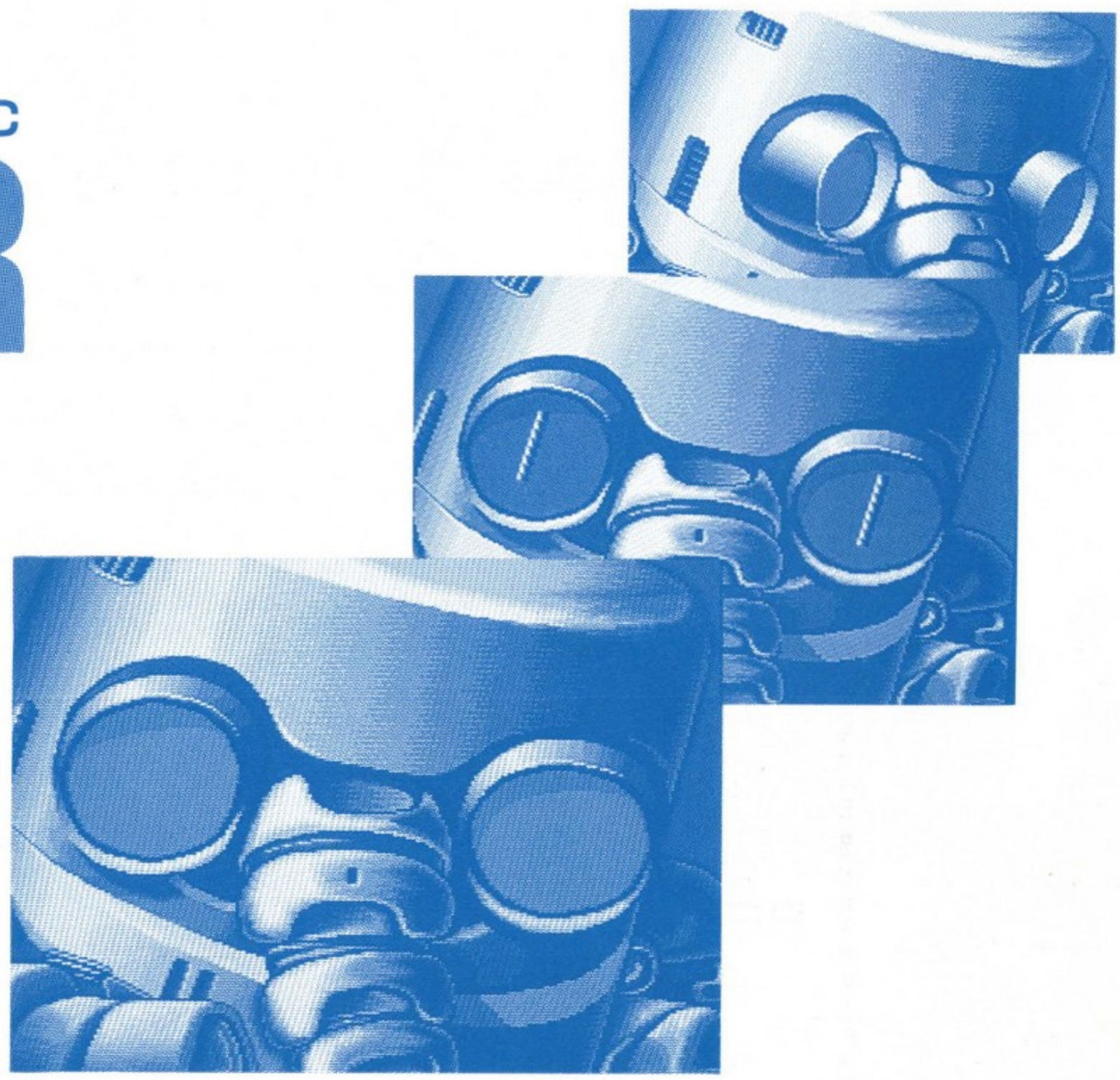
CONTENTS

STORY……1P
起動方法……2P
操作方法……2P
ゲームの開始……3～6P
1ゲームのステージ構成……3P
2パワーアップアイテムについて……4P
3アイテムシップについて……5P
4コンフィグレーションについて……6P
BGMをMIDIで鳴らすには?……7～8P
◆機材のセッティング……7P
◆ソフトの起動……8P
◆うまく音が出ない時は?……8P
メンテナンスについて……9P

●STORY

2××××年、核戦争の難を逃れた少数の人々は、地下に隠れて放射能の嵐がやむのを待ち、地上に出た。しかし、人々のＤＮＡ(染色体)は、わずかに残った放射能によって破壊され、人類は自分達の子孫を残せなくなってしまう。トミタ博士は、わずかに残された人々をシェルターに冷凍保存しＤＮＡ正常化のプログラムを開発する。ところが、シェルターに向かうロボキッドが動き出す直前に博士は、死んだ。自分の目的も解らずに、目覚めたロボキッド。…はたして、ロボキッドは人類を救う事ができるのか？

ATOMIC ROBO-KID



●起動方法

ディスクⅠをドライブ0に、ディスクⅡをドライブ1に挿入し、本体の電源を入れるかリセット（すでに電源が入っている場合）してください。ゲームは自動的に起動します。
ハードディスクが起動ドライブに設定されている場合はOPT.1キーを押しながら、電源投入またはリセットし、フロッピーディスクから起動させてください。
本製品は、パソコン本体にＭＩＤＩインターフェースとＭＩＤＩ楽器を接続することにより、ＭＩＤＩ楽器がBGMをお楽しみいただけます。詳しくは、BGMをＭＩＤＩで鳴らすには?の項をご覧ください。

●操作方法

1：キーボードでの操作

XF 1	●攻撃（ファイヤー）
XF 2	●武器の選択　●ジャンプ（地面に立っている時）
テンキー ※斜めの入力は、2つのキーを同時に押してください	（上）8 （左）4　6（右） 2（下）

ESCキー
一時停止します（PAUSE）

2：ジョイスティクでの操作

トリガーA	攻撃（ファイヤー）
トリガーB	・武器の選択 ・ジャンプ

スティック	上 左＋右 下 ※武器選択のボタンを押したままにすると、ロボキッドの向きを変えずに移動できます

※以下、操作はジョイスティックの入力で説明しますが、
キーボードでも同じ操作ができます。

●ゲームの開始

タイトル及び、デモ中にトリガーの入力をすると、コンフィグレーションモードになります。
ここで、ステックの上下の入力でGAME　STARTを選択して、トリガーでゲームが開始されます。

1ゲームのステージ構成

ステージ構成は、ノーマルステージ・中ボスステージ・バトルステージ・巨大ボスステージの４つに分かれています。

◆ノーマルステージ

敵の攻撃をかわし敵をやっつけながら、ＥＸＩＴホール（出口）より、次のステージへ進んでください。おな、このステージの敵に触れても死にませんが、一定時間動かなかったり、タイマーが０になると出現するGERO　GEROⅡ(丸いキャラクター)に触れると死にますので、注意してください。

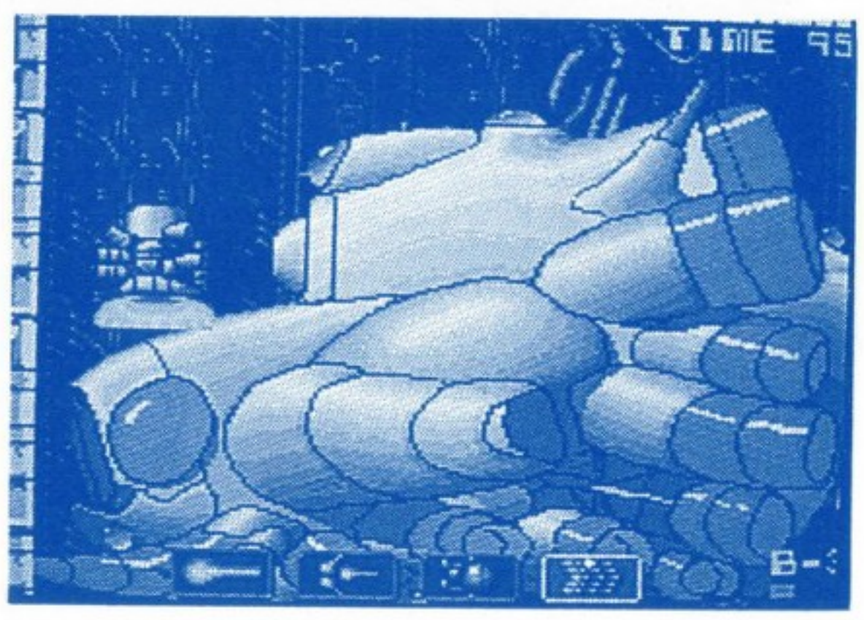
◆中ボスステージ

このステージは、右方向スクロールのみのステージで、ステージの右端にいる中ボスをやっつけると、次のステージに進めます、タイマーが０になると、GERO　GEROⅡが出現しますので、早目にやっつけましょう。

◆バトルステージ

このステージでは、敵と１対１で対決します。
なお、このステージでは、パワーアップアイテムは使えません。

◆巨大ボスステージ



巨大ボスとの対決ステージです。タイマーが０になる前に、巨大ボスをやっつけましょう。なお、巨大ボスに触れると死んでしまいます。

2 パワーアップアイテムについて

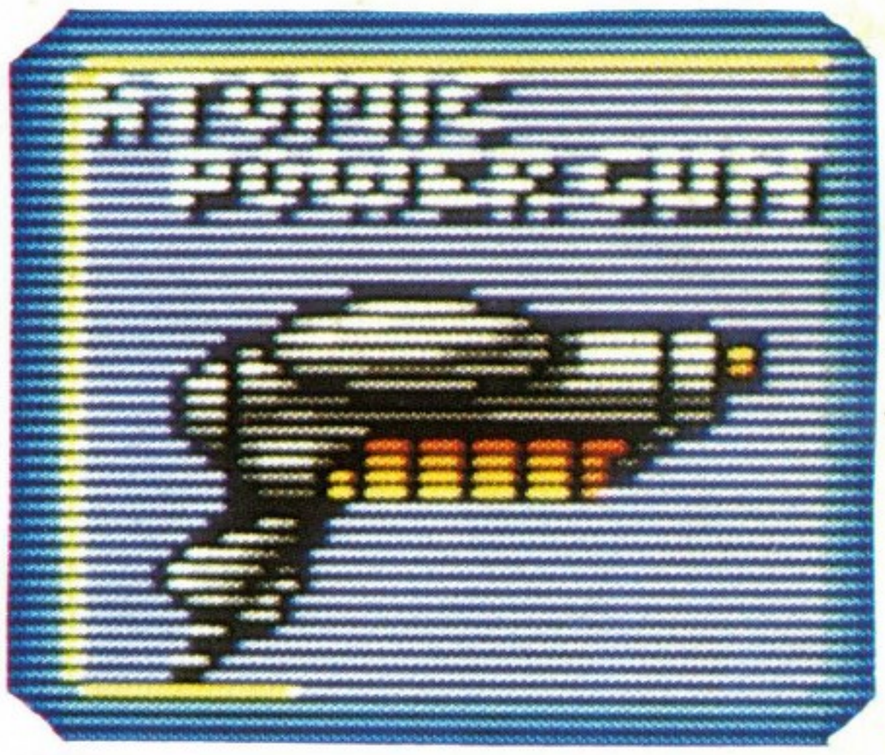
メタルバードを破壊するとパワーアップクリスタルが出現し、これを取ると以下のパワーアップをします。

◆FLY

飛べるようになります。
(必ず、取りましょう)

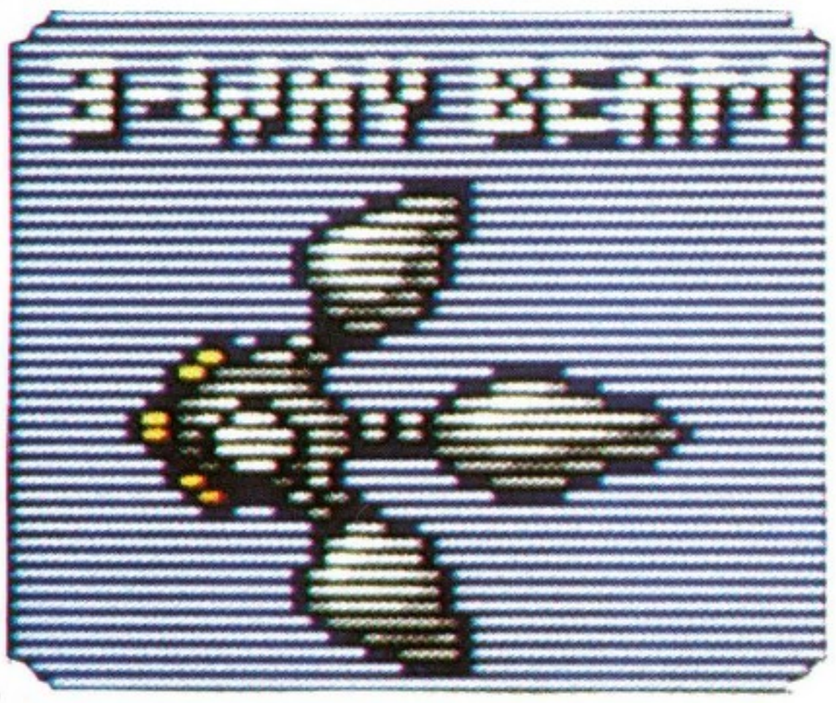
◆FIRE-2

貫通力のある攻撃です。



◆3-WAY

3方向に攻撃します。

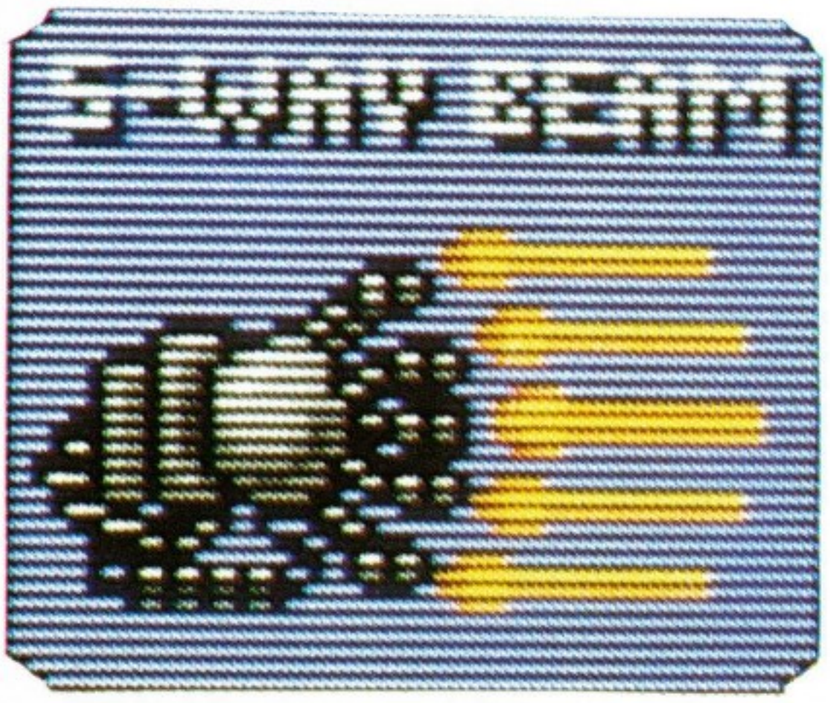


◆ミサイル

爆発により、
敵の攻撃を防ぐことができる。

◆5-WAY

前方向に幅広い攻撃をします

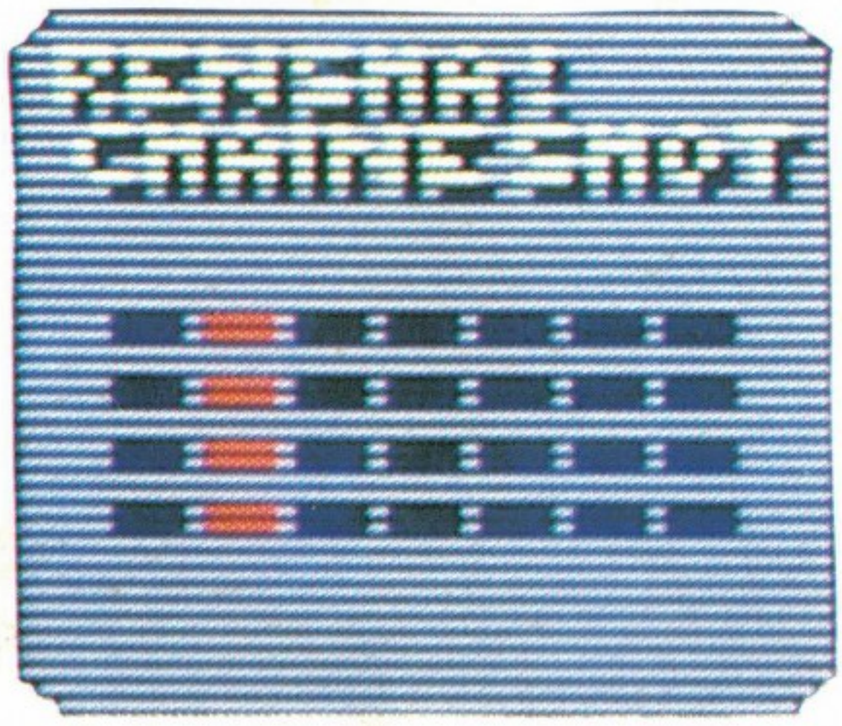


◆SPEED UP

スピードアップします。

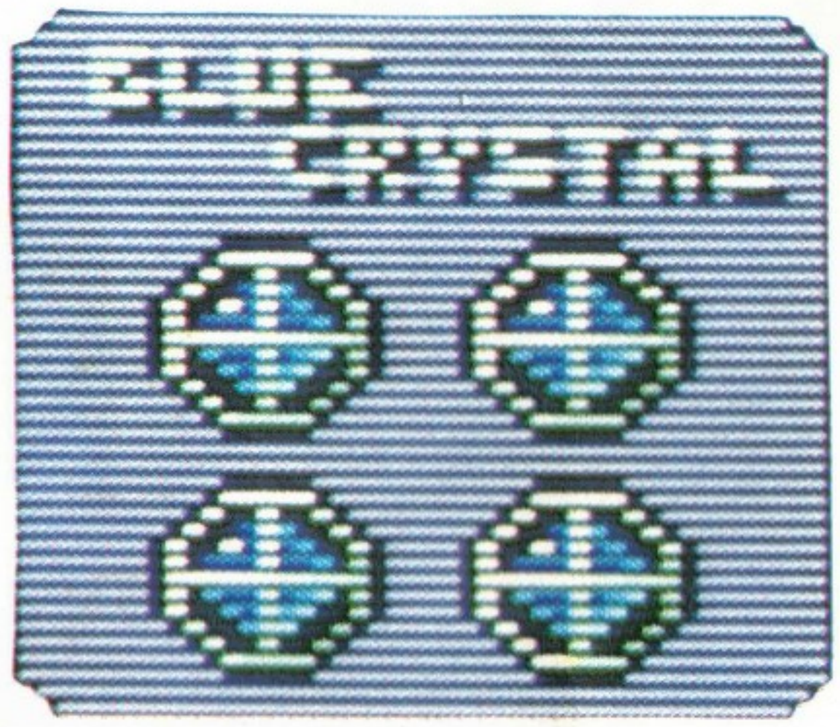
◆連射

30秒間、連射になります



◆ブルークリスタル

4つ集めると、
スレッシュホールドが1回使えます。



※スレッシュホールドとは、敵の攻撃を受けた時に自動的にバリアーが動作して、一定時間無敵になるアイテムです。なお、画面右下にブルークリスタルとスレッシュホールドの数が表示され、最高3個（ブルークリスタル12個分）までのスレッシュホールドを貯めることが出来ます。

3 アイテムショップについて

ミニドラゴンとお話しをする（しばらく重なっている）と、アイテムショップに入る事ができ、残機1個につきアイテム1個と交換することができます。
(残機がないと入れません)。

4 コンフィグレーションについて

タイトル及び、デモ中にトリガーを入力すると、コンフィグレーションモードに移り、MUSIC、SOUNDのテストや、難易度の設定が可能になります。キーボードまたはジョイスティックを使い、上下でメニューを選択し、左右でモードを設定します。トリガーで決定です。

◆GAME START

ゲームかスタートします。

◆PLAYER

1人プレイが2人プレイを選択します（2人同時プレイではありません)。

◆EXTEND

ゲームスタート時のプレイヤーの数を設定します（1－5)。

◆RANK

ゲームの難易度を設定します（1－5)。

1：イージー
2：ノーマル
3：ハード
4：アーケード版のノーマル
5：アーケード版のハード
＊RANK（1－3）は、プレイ中には難易度が変化しません。
＊RANK（4、5）は、アーケード版と同じ設定の難易度です。

◆MUSIC

ゲーム中のBGMを演奏します。

◆SOUND

ゲーム中の効果音を鳴らします。

◆EXIT

デモに戻ります。

5 コンティニュー回数について

5回までのコンティニューが可能です。コンティニュー回数が残っている間は、途中からゲームをスタートすることができます。

●BGMをMIDIで鳴らすには?

・本ソフトは、ローランド社のMT32、CM32L（以下、MIDI楽器と記す）にそれぞれ完全対応しており、パソコン本体にMIDIインターフェイスボードとMIDI楽器を接続することにより、従来のFM音源を上回る臨場感あふれるサウンドをお楽しみいただけます。

・本ソフトをお楽しみいただく前に、必ず、MIDI楽器のマニュアルもお読みください。

・本ソフトに関するお問い合わせ、及び、本ソフトでMIDI楽器を演奏させる際のご質問は、当社システムサコムまでお願い致します。ローランド社へのお問い合わせは固くお断り致します。

・対応楽器以外の楽器でのご使用は絶対に避けて下さい。対応しているMT32、CM32L以外の楽器（例えばD−10等）を使用した場合、メモリ内容が破壊され、以後ご使用できなくなる場合があります。仮にそのような事態になった場合でも、当社は一切の責任を負いかねます。ご了承下さい。

◆機材のセッティング

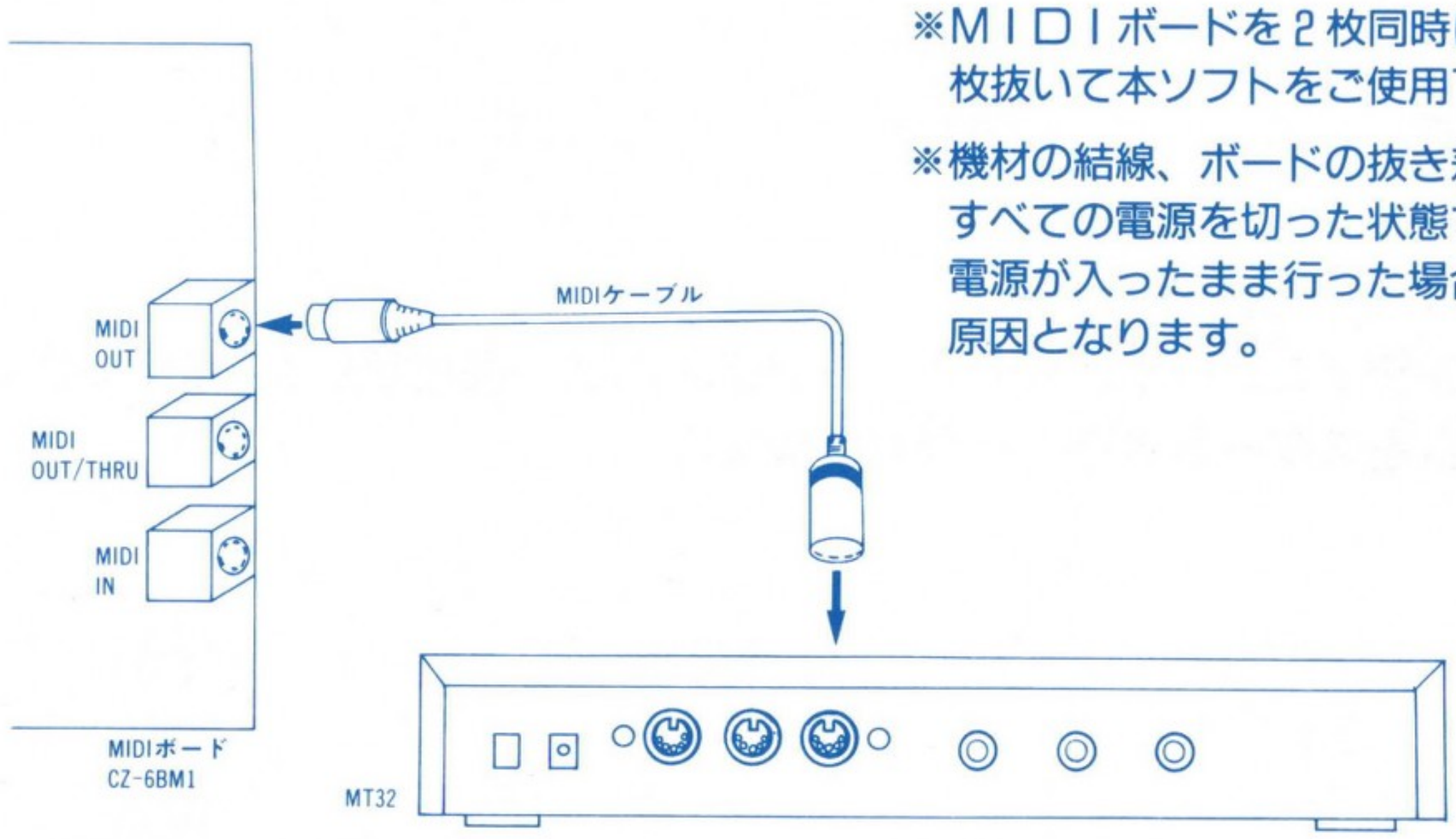
1 最低限必要な機材

・MIDIインターフェイスボード（シャープ）
・MT32、CM32Lのいずれか（ローランド）
・MIDIケーブル1本
・アンプ、スピーカー、その他

2 接続方法

※MIDIボードを2枚同時にご使用の方は、1枚抜いて本ソフトをご使用下さい。

※機材の結線、ボードの抜き差し等は、必ず、すべての電源を切った状態で行って下さい。電源が入ったまま行った場合、機材の故障の原因となります。



◆ソフトの起動

・まず、ＭＩＤＩ楽器の電源を入れます。すでにＭＩＤＩ楽器を他の用途で使用していて電源が入っている場合、一旦電源を切り、再度電源を投入して下さい。

・「ゲームの起動方法」にしたがって、本ソフトを起動します。その時、以下のキーを押しながら起動することによってそれぞれの楽器に対応します。

ファンクション１キー……ＭＴ32（CM32L）

・ゲームの途中で終了するためにX68000本体をリセット、または電源を切ると、ＭＩＤＩ楽器の音の鳴りつづける状態になりますが、これは故障ではありません。このような場合は、アンプのボリュームをしぼり、ＭＩＤＩ楽器の電源を切り、再投入すれば直ります。

◆うまく音が出ない時は?

●X68000、ＭＩＤＩボード、ＭＩＤＩ楽器は正確に接続されていますか?

●ＭＩＤＩ楽器のマスターボリュームが０になっていませんか?

●ＭＩＤＩ楽器の電源は入っていますか?

●ゲーム途中でＭＩＤＩ楽器の電源をON，ＯＦＦすると、BGMが正常に演奏されなくなります。このような場合は、もう一度、ゲームの起動からやり直して下さい。

●ＭＩＤＩボードは正しく挿入されていますか?
(ＭＩＤＩボードが正しく挿入されていない場合、X68000、ＭＩＤＩボード共に故障する場合があります。)

●ＭＩＤＩボードのディップスイッチは正常に設定にしてありますか?　本ソフトは、ＭＩＤＩボードをお買い上げいただいた状態のままで正常に演奏されるようになっております（詳しくは、ＭＩＤＩボードマニュアルをご覧下さい)。

●ＭＩＤＩ楽器とアンプの間に、ミキサーをご使用になっている場合、ミキサーの調節は正確に行われていますか?

●メンテナンスについて

システムサコムでは、製品をお買い上げいただいたお客様へのアフターサービスとしてメンテナンス係を設けております。万一製品に故障・動作不良等ありましたら、ご遠慮なくお問い合わせ下さい。

〈メンテナンス料金表〉

故障内容	期間	料金
通常の操作にもかかわらず、正常に動作しない場合	なし	無料
ソフトウェアのプログラム内容を、事故により破壊してしまった場合（故意の場合や天災は含まない）	保証期間内 保証期間外	1,000円 2,000円
ソフトウェアの対応機種またはメディアを間違えてお買い求めになってしまった場合	7日以内	600円
ハード買い換え等の理由でメディアの交換を希望する場合	なし	2,000円

SACOM

SYSTEM SACOM CORP.